

**PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA CREACIÓN DE PROYECTOS  
AUDIOVISUALES EN EL PROGRAMA PILOTO DE FORMACIÓN  
COMUNITARIA, DENTRO DEL LABORATORIO DE CREACIÓN Y  
EXPERIMENTACIÓN DE LA BIBLIOTECA PÚBLICA CENTRO CULTURAL  
COMUNA 20 DEL MUNICIPIO DE SANTIAGO DE CALI**

**JUAN DAVID QUICENO BRAVO**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
PROGRAMA DE CINE Y COMUNICACIÓN DIGITAL  
SANTIAGO DE CALI  
2016**

**PROPUESTA METODOLÓGICA PARA LA CREACIÓN DE PROYECTOS  
AUDIOVISUALES EN EL PROGRAMA PILOTO DE FORMACIÓN  
COMUNITARIA, DENTRO DEL LABORATORIO DE CREACIÓN Y  
EXPERIMENTACIÓN DE LA BIBLIOTECA PÚBLICA CENTRO CULTURAL  
COMUNA 20 DEL MUNICIPIO DE SANTIAGO DE CALI**

**JUAN DAVID QUICENO BRAVO**

**Pasantía Institucional para optar al Título de  
PROFESIONAL EN CINE Y COMUNICACIÓN DIGITAL**

**DIRECTOR  
DIEGO LENIS VALLEJO  
Comunicador Social-Periodista**

**UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DE OCCIDENTE  
FACULTAD DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN  
PROGRAMA DE CINE Y COMUNICACIÓN DIGITAL  
SANTIAGO DE CALI  
2016**

**Nota de aceptación:**

**Aprobado por el Comité de Grado en cumplimiento de los requisitos exigidos por la Universidad Autónoma de Occidente para optar al título de Profesional en Cine y Comunicación Digital.**

**JORGE MAURICIO ESCOBAR**

---

**Jurado**

**MAURICIO ESCOBAR**

---

**Jurado**

**Santiago de Cali, 26 de Septiembre de 2016**

## **CONTENIDO**

	Pag.
<b>RESUMEN</b>	<b>9</b>
<b>INTRODUCCIÓN</b>	<b>10</b>
<b>1. PRESENTACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN</b>	<b>11</b>
<b>2. ANTECEDENTES</b>	<b>12</b>
<b>3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA</b>	<b>16</b>
<b>4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA</b>	<b>18</b>
<b>5. OBJETIVOS</b>	<b>19</b>
<b>5.1. OBJETIVO GENERAL</b>	<b>19</b>
<b>5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS</b>	<b>19</b>
<b>6. JUSTIFICACIÓN</b>	<b>20</b>
<b>7. MARCOS DE REFERENCIA</b>	<b>21</b>
<b>7.1. MARCO CONTEXTUAL</b>	<b>21</b>
<b>7.2. MARCO TEORICO</b>	<b>23</b>
<b>8. DISEÑO METODOLOGICO</b>	<b>27</b>
<b>8.1. INTRODUCCIÓN</b>	<b>27</b>
<b>8.2. PRIMEROS ACERCAMIENTOS</b>	<b>27</b>
<b>8.3. REVISIÓN DE ANTECEDENTES</b>	<b>28</b>
<b>8.4. METODOLOGÍA SMART</b>	<b>29</b>
<b>8.4.1 Conformación del Club</b>	<b>30</b>
<b>8.4.2 Estructuración de las sesiones</b>	<b>31</b>
<b>8.4.2.1 Preproducción</b>	<b>31</b>
<b>8.4.2.2 Producción</b>	<b>31</b>
<b>8.4.2.3 Postproducción</b>	<b>32</b>
<b>8.4.3 Registro fotográfico de las sesiones</b>	<b>32</b>
<b>9. DESARROLLO DE LA PROPUESTA</b>	<b>34</b>
<b>10. RECURSOS</b>	<b>44</b>
<b>10.1. TALENTO HUMANO</b>	<b>44</b>
<b>10.2. RECURSOS FÍSICOS</b>	<b>44</b>

<b>11. CONCLUSIONES</b>	<b>45</b>
<b>11.1. CONCLUSIONES METODOLÓGICAS</b>	<b>45</b>
<b>11.2. CONCLUSIONES AUDIOVISUALES</b>	<b>45</b>
<b>BIBLIOGRAFIA</b>	<b>47</b>
<b>ANEXOS</b>	<b>49</b>

## **LISTA DE CUADROS**

	<b>pág.</b>
<b>Cuadro 1. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN</b>	<b>33</b>
<b>Cuadro 2. RECURSOS FÍSICOS</b>	<b>44</b>

## **LISTA DE FIGURAS**

	<b>pág.</b>
<b>Figura 1. Reunión en la Biblioteca-Centro Cultural</b>	<b>34</b>
<b>Figura 2. Equipo de trabajo en capacitación</b>	<b>35</b>
<b>Figura 3. Invitación en Colegio Juan Pablo II</b>	<b>36</b>
<b>Figura 4. Entrevista con aspirantes</b>	<b>37</b>
<b>Figura 5. Entrega de Kits SMART</b>	<b>38</b>
<b>Figura 6. Storyboard elaborados por integrantes</b>	<b>38</b>
<b>Figura 7. Integrantes en lluvia de ideas</b>	<b>39</b>
<b>Figura 8. Integrantes elaborando animación Stop Motion</b>	<b>40</b>
<b>Figura 10. Experimentación de los integrantes en la UAO</b>	<b>41</b>
<b>Figura 11. Integrantes en la Universidad Autónoma de Occidente</b>	<b>41</b>

## **LISTA DE ANEXOS**

<b>ANEXO A. Bitácoras Sesiones de trabajo Club SMART</b>	<b>Pág. 48</b>
<b>ANEXO B. Propuesta módulo audiovisual Transmedia</b>	<b>60</b>



## RESUMEN

En el siguiente documento se presenta el proyecto de investigación, planteamiento y conformación de un Club SMART en Medios Audiovisuales en la Biblioteca Centro Cultural Comuna 20 de la ciudad de Cali. Este proceso aborda la elaboración del plan de trabajo de las sesiones brindadas a la comunidad tipo taller, estableciendo las temáticas de manera escalada para llevar a cabo un proyecto que requiera la aplicación de narrativas audiovisuales, la conformación del Club SMART de la comuna 20 seleccionando jóvenes de con interés en la cinematografía, videojuegos y los nuevos medios de comunicación en general.

Además de la documentación del proceso, también se informa sobre el futuro del proyecto basados en los resultados del curso.

**Palabras claves: Cine Comunitario, Club SMART, Nuevos Medios, Construccinismo, Alfabetización audiovisual**

## INTRODUCCIÓN

La comuna 20 de Santiago de Cali, conocida como el sector de Siloé ha sido una de las zonas más afectadas por problemáticas sociales de la ciudad. La deserción escolar, falta de mantenimiento y dotación de las instituciones educativas y pocas oportunidades de trabajo debido a la estigmatización del sector han hecho que la población juvenil caiga en la delincuencia.

Para combatir este tipo de problemáticas, la Fundación BiblioTec, junto a la iniciativa institucional de la Universidad Autónoma de Occidente Expin Media Lab han desarrollado los Maker Labs. Espacios que pretenden fomentar la mediación tecnológica en función de la creación comunitaria de productos comunicativos que aporten a una mejor convivencia ciudadana.

Para sacar adelante este proyecto se diseñó una metodología tipo Club SMART puesta a prueba en un curso desarrollado en la Biblioteca Centro Cultural Comuna 20 donde a modo de taller se transmitieran las bases del lenguaje audiovisual aplicables no solamente para la producción de cine y video comunitario sino también para productos comunicativos innovadores que hagan uso de las nuevas tecnologías de la información.

Se presenta aquí entonces el trabajo a manera de pasantía institucional para optar por el título de profesional en Cine y Comunicación Digital llevado a cabo en la comuna donde se identificaron problemáticas, el desarrollo del plan de trabajo con los integrantes del Club SMART y la documentación del proceso desde la primera convocatoria hasta su finalización y las conclusiones a las que se llegó.

## **1. PRESENTACIÓN DE LA ORGANIZACIÓN**

Expin Media Lab es una iniciativa institucional de la Universidad Autónoma de Occidente que nace del trabajo colaborativo entre las facultades de Ingeniería y Comunicación Social para el desarrollo de un espacio de experimentación alrededor de la relación tecnología, ciencia y arte. Es uno de los proyectos aprobados por el Plan Estratégico Autónoma 2015 de acuerdo con la resolución 6632 del 03 de julio de 2012 y se encuentra alineado con cuatro de sus pilares: sistema universitario, pertinencia social, internacionalización y pertinencia académica.

El modelo de trabajo de Expin tiene como filosofía mantener una comunicación abierta y directa con la comunidad, intercambiar conocimiento con pares nacionales e internacionales, gestionar un programa de movilización y socializar una agenda anual en la que se programan diferentes temáticas de interés que incluyen la oferta de actividades gratuitas y abiertas a la comunidad como foros, talleres y exhibiciones. La población favorecida incluye estudiantes y docentes de todos los programas académicos de la Universidad, estudiantes de colegios de la región y todos aquellos actores (empresas, centros de investigación, universidades, gobierno) interesados en conectarse con la filosofía de explorar sobre las nuevas aplicaciones de la tecnología.

Adicionalmente, se cuenta con un programa de extensión a la comunidad cuyo objetivo principal es establecer fuertes lazos entre la academia y el sector externo. En este momento Expin se encuentra trabajando de manera colaborativa con la Fundación BiblioTec, entidad encargada de administrar La Red de Bibliotecas Públicas Comunitarias de Cali y cuyo principal objetivo es contribuir al desarrollo cultural de la sociedad y a su libre acceso a la información, fomentando la lectura, escritura e investigación a través de servicios de formación y extensión cultural para el mejoramiento de la calidad de vida de las comunidades.

La red está conformada por cuarenta y nueve bibliotecas locales, cuatro centrales didácticas con bibliotecas mayores, cinco centros culturales, la Biblioteca Patrimonial del Centenario, la Biblioteca Nuevo Latir y la Biblioteca del Deporte y la Recreación. Además, realiza el seguimiento y apoyo a un grupo de bibliotecas barriales.

## 2. ANTECEDENTES

El conflicto armado colombiano ha hecho que el desplazamiento forzado engrose los cinturones de miseria urbanos en las principales ciudades del país. Este drama afecta principalmente a minorías étnicas como las comunidades indígenas y afrocolombianas las cuales son marginadas al encontrarse en el contexto de la ciudad.

Las principales iniciativas de producción audiovisual comunitaria en Colombia se han desarrollado alrededor de temáticas como la convivencia, la educación o la identidad cultural de estas comunidades usando los recursos que puedan tener a la mano desde una perspectiva de incidencia política. Buscando la visualización de los problemas que aquejan sus comunidades y construir soluciones para los mismos.

Uno de los proyectos más exitosos de cine comunitario nace dentro de la comuna 21 de la ciudad de Cali. El Colectivo Audiovisual MEJODA <sup>1</sup>(Medios Alternativos de Jóvenes del Distrito de Aguablanca) es una iniciativa concentrada en la población afrodescendiente y de bajos recursos económicos donde se busca incentivar la participación del distrito en procesos políticos mediante estrategias de comunicación. Desarrollando talleres variados sobre producción audiovisual no solamente en el distrito de Aguablanca, sino que en otras regiones marginadas de la ciudad.

Dentro de este colectivo también ha nacido el Festival Nacional de Cine y Video Comunitario junto con Casa Occio, Cinespina, Cinopalbarrio, Tikal Producciones, Red Cultural del Distrito de Aguablanca. En él se dan cita realizadores dentro de este tipo de comunidades, las cuales están al margen de los entornos típicos industriales y artísticos del campo audiovisual. En este festival se les da la oportunidad de dar a visibilizar sus trabajos y sus propias dinámicas de producción audiovisual.

En la ciudad de Bogotá también encontramos una iniciativa exitosa no sólo como proyecto de alfabetización audiovisual sino como ventana de producciones cinematográficas.

Nacido como una iniciativa de Sueños Films Colombia, entidad sin ánimo de lucro, el Festival Ojo Al Sancocho nace en el 2008 como un “proceso de incidencia

---

<sup>1</sup> POLANCO URIBE, GERYLEE; AGUILERA TORO, CAMILO. Luchas de representación: prácticas, procesos y sentidos audiovisuales colectivos en el suroccidente colombiano. Cali.: Programa Editorial Universidad del Valle 2011. P 211.

política, que permiten el empoderamiento social, cultural, ambiental, económico, educativo, de los sectores periféricos, locales y regionales, en la construcción de una Vida Digna, por medio, de la realización de prácticas de No violencia, por parte de niños/as, jóvenes, adultos, familias, comunidad organizada y no organizada, a través de los medios audiovisuales”<sup>2</sup>.

Sueños Films Colombia son también los responsables de un proyecto de alfabetización audiovisual en el sector de Ciudad Bolívar, en Bogotá llamado Escuela Popular de Cine y Video Comunitario. Esta “busca promover a través del audiovisual, procesos de reflexión, dialogo, crítica constructiva y resolución de conflictos, sobre las realidades y problemáticas locales”<sup>3</sup> Desarrollando talleres y actividades gratuitas y abiertas a toda la comunidad, niños y adultos, donde se abordan problemáticas variadas cómo infancia, participación e incidencia, juventud, medio ambiente, violencias y cultura de paz, mujer y género, otros mundos posibles, diversidad, cultura viva comunitaria, políticas públicas.

Las anteriores iniciativas desarrollan sus proyectos de alfabetización desde la tutoría, acompañando a los asistentes en la producción de pequeños proyectos audiovisuales los cuales permiten que no solamente se aporte conocimiento, sino que también se termine con un producto tangible de propiedad de los asistentes. El desarrollo de estas capacitaciones basadas en el concepto de “aprender haciendo” es lo que en pedagogía se le llama Constructivismo. Corriente pedagógica usada también en otro tipo de proyectos de carácter social en donde la generación de productos, en estos casos audiovisuales, al final del proceso; ayuda a motivar a los participantes dándoles un resultado propio, hecho con sus conocimientos y esfuerzos.

Dentro de la corriente del constructivismo se han generado también proyectos como los clubes SMART. Estos son espacios físicos, sociales y virtuales en donde se desarrollan habilidades técnicas y de liderazgo, además promueven la pasión individual por el conocimiento y que tienen como lema “Educar Haciendo Aprender Produciendo”; además de desarrollar soluciones sustentables para la comunidad y que ayudan el acceso a mercados. La metodología de Club SMART maneja temas de Ciencias, Matemáticas, Arte, Relaciones y Tecnologías; competencias que ayudan a los jóvenes a tener un éxito laboral.

---

<sup>2</sup> OJO AL SANCOCHO [En línea]. Que es Ojo al Sancocho Bogotá: Sueños Films, 2015 [consultado 20 de septiembre de 2016]. Disponible en Internet: <http://www.ojoalsancocho.org/que-es-ojoalsancocho/>

<sup>3</sup> ESCUELA POPULAR [En línea]. Bogotá: Sueños Films, 2015 [consultado 20 de septiembre de 2016]. Disponible en Internet: <http://www.ojoalsancocho.org/escuela-popular/>

A nivel internacional, uno de los proyectos de cine y comunicación comunitaria es el CEFREC (Centro de Formación y Realización Cinematográfica)<sup>4</sup>. Consiste en una asociación de productores audiovisuales y comunicadores de diferentes comunidades bolivianas que desde 1989 ha trabajado por brindar herramientas comunicacionales a sectores marginados y excluidos para hacer valer sus derechos y conseguir una transformación social incluyente con los pueblos indígenas de su país.

Este proyecto de más de dos décadas consiguió la repercusión política buscada como vocera de organizaciones sociales, sindicales, artesanales y barriales de Bolivia y desde 1996, se ha enfocado en las temáticas indígenas junto a otras organizaciones como el CLACPI (Comité Latinoamericano de Cine y Pueblos Indígenas) y el CAIB (Coordinadora Audiovisual Indígena Originaria de Bolivia) brindan servicio técnico y asistencia especializada en las áreas de producción, exhibición, capacitación, entrenamiento y autogestión, facilitando equipos e infraestructura de acuerdo a la demanda de las organizaciones.

Sus capacitaciones y convocatorias han apoyado la realización de más de 400 producciones como documentales, docu-ficción, ficción, videos educativos, video cartas, animaciones y 600 programas de televisión los cuales son enteramente respetuosos de las cosmovisiones de los pueblos indígenas.

Un ejemplo de estos productos es el documental La hoja es Sagrada el cual remarca a la hoja de coca como un patrimonio cultural nativo; contrario al discurso predominante de ilegalidad que mantienen el resto de medios de comunicación de la clase dominante. Otro documental es Aún Es Tiempo, el cual plantea el problema del narcotráfico desde una perspectiva más realista para las comunidades productoras de esta planta y promueve planes de producción sustitutiva a la coca que se destina al narcotráfico.

En 1989, en México, el entonces Instituto Nacional Indigenista (INI) promovió el uso del video como medio comunicativo al servicio de las comunidades indígenas mexicanas con el ambicioso programa de Transferencia de Medios Audiovisuales. Se donaron equipos a diferentes grupos y organizaciones indígenas y se les capacitó en el uso de éstas.

También se crearon Centros de Video Indígena (CVI) en Michoacán, Oaxaca, Sonora y Yucatán. Desde donde se producían y monitoreaban los proyectos audiovisuales.

---

<sup>4</sup> CEFREC [En línea]. Santiago de Cali: Sueños Films, 2016 [consultado 13 de Noviembre de 2016]. Disponible en internet: <http://www.apcbolivia.org/org/cefrec.aspx>

En cuatro años el programa había capacitado a 85 indígenas de 37 organizaciones distintas usando talleres de producción de video los cuales eran dotados de equipo de producción de video al finalizar el curso.

Hoy en día siguen con su labor y son organizadores del Festival de Cine y Video Indígena junto a la CDI (Comisión Nacional para el Desarrollo de los Pueblos Indígenas). Desde su nacimiento en el 2005 este festival sirve como espacio para la exhibición y competencia de producciones audiovisuales realizadas en cine y/o video que busquen revalorar la cultura, tradiciones, cosmogonía, cotidianeidad y/o problemática de los pueblos indígenas de México<sup>5</sup>.

---

<sup>5</sup> FESTIVAL INTERNACIONAL DE CINE Y VIDEO INDÍGENA [en línea]: Festival Internacional de Cine y Video Indígena. Mexico: Academia Mexicana de Artes y Ciencias Cinematográficas, 2016 [consultado 10 de noviembre de 2016]. Disponible en Internet: <http://academiamexicanadecine.org.mx/festival/festival-internacional-de-cine-y-video-ind-gena>

### 3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

La ciudad de Santiago de Cali actualmente cuenta con el programa Red de Bibliotecas Públicas Comunitarias el cual es financiado por la Secretaría Municipal de Cultura y Turismo y cuyo objetivo de facilitar el acceso a bienes y servicios educativos y culturales, potencializados en el uso de las tecnologías de la información y las comunicaciones en zonas de prioridad social, para mejorar e impulsar el desarrollo socioeconómico, la calidad de la educación y la expresión cultural y artística.<sup>6</sup>. Debido a que tan solo el 28% de las 61 Bibliotecas que la conforman contaba con acceso a internet, el 54% tenía menos de 100 mts<sup>2</sup> y el 64% presentaba problemas de infraestructura, en el año 2010 y gracias a la iniciativa de la empresa privada, nace la Fundación BiblioTec. Entidad sin ánimo de lucro enfocada en la modernización y consolidación de la Red de Bibliotecas para facilitar el acceso a bienes y servicios educativos y culturales potencializados en el uso de las TIC's (Tecnologías de la Información y las Comunicaciones) en zonas de prioridad social y de esta forma impulsar el desarrollo socioeconómico, la calidad de la educación y la expresión cultural y artística.

La fundación BiblioTec, junto a Expin Media Lab; iniciativa institucional de la Universidad Autónoma de Occidente para el desarrollo de la experimentación alrededor de las áreas de tecnología, ciencia y arte, crearon los MakerLAB, los cuales son espacios dentro de las bibliotecas de la Red BiblioTec en donde se brinda la oportunidad de acceder a conocimientos técnicos tanto en TIC's como en producción de objetos y artefactos que puedan contribuir activamente a las comunidades además de reinventar los usos de las nuevas tecnologías de la información brindando nuevas actividades comunicativas donde las personas tengan la posibilidad de resolver problemas de su entorno y plantear soluciones desde diversas disciplinas que incorporen la ingeniería, la comunicación, el diseño y las artes. Creando así espacios de intercambio de conocimiento como medio para la generación de contenidos multimedia.

Para esto se decidió implementar la metodología de los Clubs SMART. La cual se basa en el desarrollo de habilidades como la innovación y el liderazgo en forma de talleres guiados por mentores. De esta manera los MakerLAB no solamente son una forma de acercar las nuevas tecnologías de la comunicación a estas comunidades sino también espacios que fomenten el emprendimiento y promuevan la cohesión social.

---

<sup>6</sup> FUNDACION BIBLIOTEC [en línea]: Historia. Santiago de Cali: Fundación BiblioTec, 2016 [consultado 21 de septiembre de 2016]. Disponible en Internet: <http://www.fundacionbibliotec.org/historia/>



El proyecto MakerLAB se puso a prueba en un programa piloto de formación en medios audiovisuales llevada a cabo en la Biblioteca Pública Centro Cultural comuna 20. La cual hace parte de la Red de Bibliotecas Públicas Comunitarias y presta sus servicios en el barrio Brisas de Mayo a todo el sector de Siloé. Para este programa piloto se desarrolló la propuesta metodológica aquí presentada la cual se basó en la metodología de taller Club SMART y la cual busca responder la pregunta problema.

#### 4. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

Por lo anterior surge la pregunta problema y este es el punto de partida para el desarrollo del proyecto de pasantía institucional

**¿Qué herramientas y conocimientos del lenguaje audiovisual requiere esta comunidad para realizar productos innovadores que aporten a la solución de sus problemas sociales?**

## **5. OBJETIVOS**

### **5.1. OBJETIVO GENERAL**

Desarrollar una propuesta metodológica de un programa piloto de formación comunitaria que brinde conocimientos y herramientas para la creación de proyectos audiovisuales que aporten a la comunidad en la Biblioteca Centro Cultural Comuna 20 de Cali.

### **5.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Definir cada una de las actividades del taller basado en los conceptos de Club SMART, Movimiento Maker, Computer Club House, que abarque los conceptos básicos cinematográficos aplicables con el uso de nuevas tecnologías de la comunicación
- Implementar un método de trabajo con la comunidad para el planteamiento proyectos en donde el punto de partida sean las necesidades que los usuarios manifiesten alrededor de un interés social.
- Fomentar en la comunidad el uso del lenguaje cinematográfico aplicado en proyectos que usen nuevas tecnologías de la información.
- Documentar audiovisualmente el proceso, desde su gestación hasta las conclusiones de la prueba piloto.

## 6. JUSTIFICACIÓN

Los modelos pedagógicos convencionales pierden popularidad cada vez más rápido. Ahora el mundo de la pedagogía tiende a priorizar métodos más dirigidos hacia la práctica y la construcción de conocimiento desde la experiencia. El modelo constructorista desarrollado por Seymour Papert, basado en el constructivismo de Jean Piaget es el mejor ejemplo de estas metodologías alternativas. Este ha sido ampliamente usado en diferentes centros y proyectos educativos por todo el mundo arrojando buenos resultados. Con base en estos modelos es que nace la metodología de Club SMART la cual se eligió para el proyecto de los MakerLAB de la Universidad Autónoma de Occidente junto con la fundación BiblioTec no solamente por ser un modelo pedagógico afable, generador de empatía dentro de la comunidad sino también por la generación de productos que sirvan como insignia y motivación para el proyecto.

La investigación de los primeros acercamientos a la Comuna 20, donde se planeó en primera instancia ubicar el Club SMART dio a entender que la comunidad estaba principalmente interesada por los temas de producción audiovisual y cine como herramienta expresiva y de difusión de su cultura y problemáticas sociales. Este fue entonces el enfoque elegido para la elaboración del Club SMART en Medios Audiovisuales; funcional en la Biblioteca Centro Cultural Comuna 20 de barrio Brisas de Mayo y en el que se pretendió generar alfabetización audiovisual que diera como resultado piezas audiovisuales que aportaran a la resolución de los problemas que aquejan este sector de la ciudad.

Por lo anterior fue necesario contar con personas capacitadas en producción audiovisual que no solamente guiaran el desarrollo de los productos audiovisuales a generar dentro del Club SMART, sino también en la misma construcción de la metodología del club donde se ahondara suficientemente en los temas principales relacionados con el audiovisual además de, siguiendo con lo planteado por el constructivismo, plantear actividades que de forma práctica dejaran claros los conceptos para los integrantes.

Basados en las teorías y experiencias adquiridas dentro de la carrera, además de los referentes de creación de cine comunitario que se han dado en la región se desarrolló la propuesta metodológica presentada aquí la cual pretenden compartir los elementos básicos necesarios para que personas sin conocimientos sobre medios audiovisuales puedan proponer soluciones a los diferentes problemas que afecten a su comunidad.

## 7. MARCOS DE REFERENCIA

### 7.1. MARCO CONTEXTUAL

Actualmente la Alcaldía Municipal de Santiago de Cali (Valle), en su plan Cali Vive Digital, cuenta con una alianza entre MinTIC, MinCultura, La Biblioteca Departamental y la fundación BiblioTec<sup>7</sup>, para consolidar espacios de conocimiento y encuentro ciudadano en la red de bibliotecas públicas de Cali y el Valle del Cauca a partir del Plan Vive Digital, una estrategia llevada a cabo en toda Colombia la cual tiene como objetivos reducir la pobreza y generar empleos. Este plan está dirigido a construir un ecosistema digital conformado por cuatro grandes componentes, los cuales son: Infraestructura, Usuarios, Servicios, y Aplicaciones.

Dentro de este plan nacen los Puntos Vive Digital (PVD), cuyo objetivo es “mejorar la calidad de vida y disminuir la brecha digital”<sup>8</sup>. Éstos son espacios físicos localizados en barrios de estratos 1, 2 y 3, que garantizan un punto de acceso comunitario a las TIC’s, donde la comunidad puede acceder a internet, capacitarse, entretenerse y realizar otro tipo de actividades relacionadas con la tecnología y los medios de comunicación. Cali cuenta con 29 PVD divididos en las fases 0,1 y Plus, de los cuales 20 están ubicados en bibliotecas comunitarias de estos sectores de la ciudad<sup>9</sup>.

Estas bibliotecas comunitarias pueden ayudar a los jóvenes a adquirir conocimiento y competencias en áreas claves que les aporten en el ámbito laboral, ya que las estas ofrecen el acceso a las herramientas necesarias como son ordenadores, conexión a internet, libros, entre otros dispositivos que junto con programas de conocimiento comunitario permite a los jóvenes que experimenten, se inspiren y llenen una brecha en conocimientos con menos restricciones en tiempo y contenido, en donde no hay evaluaciones formales.

Por otro lado, la Universidad Autónoma de Occidente crea el Expin Media Lab. Esta iniciativa sigue la línea de Media Labs creada por el Instituto de Tecnología de Massachusetts. Los Media Labs son espacios para la creación de proyectos de investigación donde converjan el diseño, la multimedia y la tecnología. Este

---

<sup>7</sup> Fundación BiblioTec entrega balance en pro de la cultura y la educación. [En línea]. Alcaldía de Santiago de Cali, 2015 [consultado 25 de agosto de 2015]. Disponible en Internet: <http://goo.gl/ymDIQ7>

<sup>8</sup> Ecosistema Digital. [En línea]. MinTic, [consultado 25 de agosto de 2015]. Disponible en Internet: <http://www.mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-propertyvalue-634.html>

<sup>9</sup> Proyectos Punto Vive Digital. [En línea]. Alcaldía de Galapa, Atlántico [consultado 25 de agosto de 2015]. Disponible en Internet: <http://goo.gl/zh25S9>

modelo ha sido implementado en diferentes iniciativas alrededor del mundo. Algunas de ellas son el Access Space en Reino Unido fundado por el Arts Council England o el Media Lab-Prado de la alcaldía de Madrid en España. En nuestro país tenemos ejemplos como el MediaLab Bogotá, Plataforma Bogotá, y el Media Lab Audiovisual de la universidad de Caldas.

El modelo de trabajo de Expin Media Lab de la universidad Autónoma de Occidente tiene como filosofía mantener una comunicación abierta y directa con la comunidad, intercambiar conocimiento con pares nacionales e internacionales, gestionar un programa de movilización y socializar una agenda anual en la que se programan diferentes temáticas de interés que incluyen la oferta de actividades gratuitas y abiertas a la comunidad como foros, talleres y exhibiciones. La población favorecida incluye estudiantes y docentes de todos los programas académicos de la Universidad, estudiantes de colegios de la región y todos aquellos actores (empresas, centros de investigación, universidades, gobierno) interesados en conectarse con la filosofía de explorar sobre las nuevas aplicaciones de la tecnología.

Teniendo en cuenta las posibilidades de las bibliotecas comunitarias y los Puntos Vive Digital, Expin Media Lab ha diseñado un programa piloto de Laboratorios de creación, innovación y experimentación comunitaria para aportar con el objetivo de mejorar la calidad de vida de la comunidad, así como reducir la brecha digital que existe en este momento. Este programa piloto será implementado en la comuna 20 de la ciudad de Santiago de Cali, lugar en el cual se han identificado diversos problemas en muchos aspectos como: En la educación, evidenciada en el difícil acceso a la educación superior por dificultades económicas, la falta de mantenimiento y dotación en las instituciones educativas, que trae como consecuencia que las personas de la comunidad posean bajas cualificaciones para su vida laboral. En el ámbito deportivo y recreativo, ya que existen pocos escenarios para las disciplinas deportivas y recreativas comunitarias y extracurriculares, por lo cual la percepción por parte de la comunidad hacia estos espacios es baja y no alcanza a satisfacer las necesidades, además la falta de estos espacios incrementa los niveles de inseguridad. Por otra parte, existe una desintegración comunitaria, falta del sentido de pertenencia y deterioro ambiental<sup>10</sup>.

Dentro del programa piloto BiblioLabs, se necesita la realización de un programa de formación comunitaria, el cual requiere del desarrollo de herramientas didácticas de trabajo en la que se incorporen los procesos de co-creación que utilicen como fundamentación propuestas similares a las que se trabajan los Clubs SMART. Los clubs SMART son espacios sociales y físicos cuyo objetivo es el

---

<sup>10</sup> PLAN DE DESARROLLO 2008-2011. Municipio de Santiago de Cali. Comuna 20. [en línea]. Santiago de Cali (V.). p 14 – 15.

desarrollo de habilidades técnicas y de liderazgo en donde se promueve la pasión por el conocimiento, la innovación y la creatividad<sup>11</sup>. También tiene como objetivo que las personas del club se centren en el estudio, la invención y el uso creativo de las tecnologías digitales para mejorar las formas en que las personas piensan, expresan, comunican ideas y exploran nuevas fronteras científicas; formando una comunidad o un trabajo colaborativo con el fin de estimular el intercambio de conocimiento abierto, mediante actividades, tales como la investigación y el desarrollo artístico, la producción creativa, Workshops y programas educativos, que proporcionan las herramientas necesarias para llevar a cabo tal filosofía.

## **7.2. MARCO TEORICO**

Para el trabajo aquí presentado se tuvieron en cuenta diversas perspectivas teóricas, no solamente del ámbito audiovisual comunicativo sino también pedagógico comunitario y del uso de las nuevas tecnologías en función de la comunicación.

La pedagogía constructivista nace como respuesta a la pregunta ¿Cómo se construye el conocimiento? El psicólogo suizo Jean Piaget (1896-1980) busca la respuesta a este interrogante y plantea que la acción es el fundamento de toda actividad intelectual, desde las más simples a las más complejas. En otras palabras, quiere decir que el conocimiento se debe construir por medio de la interacción entre el sujeto y el objeto. Además, agrega que el conocimiento se construye a nivel individual por lo cual es intrapsíquico.

Por otro lado, el filósofo ruso Lev Vygotsky (1896-1934) plantea el constructivismo social, el cual es un modelo basado en el anterior al cual se le suma el conocimiento desde la interacción con su entorno social. Vygotsky habla de que entre mayor sea la interacción social, mayor conocimiento y más posibilidades de actuación intelectual. Mientras que Jean Piaget sostiene que lo que un niño puede aprender depende de su nivel de desarrollo cognitivo, Vygotsky piensa que este último se condiciona por el aprendizaje social del individuo.

Las contribuciones de ambos han llevado a establecer las bases de lo que se considera el constructivismo moderno, el cual considera al aprendizaje una actividad basada en la acción intelectual no individual sino colectiva y en busca de un bien social.

Basándose en el constructivismo, el psicólogo y matemático Seymour Papert funda una nueva teoría de aprendizaje llamada construccionismo. Esta agrega a su predecesora la construcción y reconstrucción libre como una fuente eficaz de

---

<sup>11</sup> Clubes SMART Innovación y desarrollo sustentable. México, enero de 2015. p 2.

conocimiento. Es decir, que los sujetos construyan sus propias estructuras de conocimiento de manera paralela al desarrollo de un proyecto.

Las ideas de Papert fueron aplicadas a mediados de los sesentas para la creación de un lenguaje de programación para computadoras llamado LOGO. En el que los niños y jóvenes son introducidos a las bases de la programación. El usuario ingresa los movimientos que debe tener el cursor (representado por una tortuga) en un plano cartesiano y de esta manera dibujar figuras en este. De esta manera se introduce al usuario a los conceptos básicos de un lenguaje de programación.

Aunque la aplicación del construccionismo se ha dado principalmente en el ámbito de la lógica matemática y la programación también se han utilizado en distintos tipos de pedagogías como por ejemplo psicología de la comunicación, lingüística o la robótica.

Las dos anteriores teorías sirven como soporte de la metodología Club SMART. La cual busca, a través de la construcción de proyectos grupales, el desarrollo de habilidades técnicas y de liderazgo que promuevan la búsqueda individual de conocimiento. Los clubes SMART también están enfocados en crear soluciones para las necesidades de la comunidad y en conectar los conocimientos adquiridos con los intereses profesionales de sus integrantes generando así desarrollo social y cultural además de una opción para el progreso económico.

Este proyecto desarrollado en la comuna 20 por EXPIN Media Lab y la Red de Bibliotecas Públicas de Cali hizo uso de la metodología de Club SMART para una alfabetización audiovisual en el sector. Con el fin de dar las bases para la construcción de proyectos comunicativos que hicieran uso de las diferentes herramientas tecnológicas con las que cuenta la Biblioteca de este sector.

El artista, teórico y crítico especialista en nuevos medios Lev Manovich plantea en su libro El Lenguaje de Los Nuevos Medios cinco principios básicos de estos:

- Representación numérica: Los contenidos transformados en datos numéricos. Es decir: la digitalización de los medios tradicionales. La primera fase del traspaso que sufre el cine a la era digital: El video digital.
- Modularidad: Estructuración modular de los contenidos. Por ejemplo, una noticia del portal web de un periódico la cual se presenta de manera escrita y se complementa con audios o videos insertados en el mismo artículo. Otro ejemplo de esto podrían ser los hipervínculos, los cuales ahora los podemos encontrar incluso en videos de YouTube
- .



- Automatización: La creación automática de contenidos que con los medios tradicionales requerirían de diferentes procesos. Por ejemplo, las aplicaciones de fotografía y Video en los teléfonos celulares que permiten aplicar “filtros”.
- Variabilidad: La presencia de un mismo contenido versionado para diferentes tipos de medios. En la actualidad servicios como Netflix ofrecen contenido al que se puede acceder desde una gran variedad de dispositivos como consolas de videojuegos, teléfonos celulares, computadoras, televisores, etc.
- Transcodificación: La adición de una nueva “capa informática” a los contenidos nacidos en los medios tradicionales y cómo influye esto en la cultura. Esta nueva “capa informática” ha posibilitado una nueva manera de hacer contenido artístico. El arte Glitch basa su estética en la modificación de los algoritmos de una fotografía o un video para producir fallos intencionales de imagen y/o audio.

Como evidentemente se puede apreciar, el lenguaje audiovisual no es ajeno a la transición a la era digital de la que habla Manovich. En la actualidad la televisión, el video, los videojuegos y en general cualquier medio que haga uso de imágenes en movimiento aplica el lenguaje cinematográfico para expresar. Y cada vez de una manera más similar al cine en la medida que éstas superan sus limitaciones técnicas.

En el caso del video, poco a poco ha colonizado el cine hasta llegar a reemplazar al celuloide. Podría decirse incluso que han superado las posibilidades estéticas del cine gracias a los avances técnicos en cuanto a resolución de pantalla y calidad sonora.

El profesor Arlindo Machado explica en el artículo Tecnología y Arte: Cómo politizar el debate, Publicado en la Revista de Estudios Sociales de la Universidad de los Andes cómo la tecnología y los medios digitales son una revolución imparable impulsada directamente por los procesos de industrialización y globalización, “incluso en las poblaciones más aisladas y refractarias a la modernización, como es el caso de los pueblos indígenas”.

*los indios norteamericanos, practicantes de la forma más antigua de comunicación interactiva en tiempo real del mundo, cambian el skywriting (lenguaje de señales de humo) por el netwritting, resulta imposible ignorar el hecho de que la conexión universal a través de la Internet es un hecho consolidado y del cual no hay retorno.<sup>12</sup>*

---

<sup>12</sup> MACHADO NETO Arlindo Ribeiro. Tecnología y Arte: Cómo politizar el debate [En línea] En: Revista de Estudios Sociales. septiembre-diciembre, 2005, No. 22 [consultado 20 de septiembre de

Sin embargo, estas nuevas tecnologías no han tenido un acceso homogéneo para todas las comunidades. La división por regiones de los sistemas de video (NTSC, PAL, etc.) y los costos de la tecnología de punta son algunos de los elementos que han hecho a estos medios en cierta medida ajenos a los sectores empobrecidos de nuestro planeta.

Otro factor que alimenta la brecha digital es la vertiginosa velocidad del ritmo de vida actual gracias a estas tecnologías. La cual premia a quienes se adaptan, pero descarta a quien no consigue seguirle el paso.

Aunque en la actualidad, los teléfonos inteligentes, los computadores o las cámaras digitales son artefactos de acceso relativamente fácil para la población de estratos bajos gracias a sus precios que poco a poco son más bajos, la necesidad de eliminar esta brecha digital y posibilitar la apropiación de estos medios para la integración de éstas comunidades dentro de la sociedad contemporánea.

La tecnología es el factor más distintivo de los procesos de cine comunitario frente a las grandes maquinarias del cine industrial. Nuestro continente está plagado de ejemplos donde grupos étnicos sin mayor experiencia previa adoptan estas herramientas rápidamente. Algunos de ellos son expuestos por Alfonso Gumucio Dagron en *El Cine Comunitario en América Latina y El Caribe*.

En este libro se exponen casos como el de Sarayacu<sup>13</sup> en Perú donde la tecnología permitió que, en la selva, sus habitantes pudieran mostrarse sin interpretaciones de intermediarios produciendo sus propios productos audiovisuales. También está el ejemplo de Cine Con Vecinos en Uruguay. Donde con limitaciones extremas de recursos (computadora básica para editar y cualquier cámara al alcance) promueven la realización de audiovisuales.

Alfonso Gumucio nos explica también cómo la apropiación de la tecnología ha colaborado no solo en la producción sino también en la exhibición al posibilitar la instalación de salas de proyección a cielo abierto.

Es por eso que dentro de este proyecto no solamente se pretendió acercar a las herramientas tecnológicas y los nuevos medios desde una perspectiva técnica que dieran una idea de las posibilidades narrativas de estos sino también teórica que les propiciará bases para el uso adecuado de estas a la hora de exponer sus discursos.

---

2016]. Disponible en Internet: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0123-885X2005000300006](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-885X2005000300006)

<sup>13</sup> ÁLVAREZ W., Pocho; ÁVILA PIETRASANTA, Et al. *El cine comunitario en América Latina y el Caribe*. Bogotá: FES COMUNICACIÓN, 2014. p 363

## **8. DISEÑO METODOLOGICO**

### **8.1. INTRODUCCIÓN**

La investigación de este trabajo de grado inició con un enfoque exploratorio. Haciendo uso de técnicas de recolección de información como grupos focales y entrevistas abiertas donde representantes de la comunidad nos ayudaron a ubicar los problemas más críticos del sector. Este trabajo de campo también ayudó a preparar el terreno, ayudando a que los facilitadores se contextualizaran sobre la comunidad a intervenir al mismo tiempo que eran conocidos y acogidos por ellos. Después, mientras se desarrollaba la capacitación, se usaron técnicas de trabajo de campo y observaciones participativas para cada una de las sesiones manteniendo un registro audiovisual de estas que ayudara a su análisis.

### **8.2. PRIMEROS ACERCAMIENTOS**

En el inicio del proyecto hubo entrevistas y diálogos entre el equipo de docentes de Expin Media Lab interesados en la intervención social para la apropiación de la tecnología junto con grupos focales conformado por integrantes y líderes comunales de diversos grupos culturales del sector además de funcionarios de la Biblioteca Centro Cultural Comuna 20 y el Punto Vive Digital ubicado en esta misma.

Se convocó a un grupo de aproximadamente 10 habitantes de la comuna en representación de grupos culturales de diversos tipos de danzas, zanqueros y movimientos grafiteros. Así como el coordinador del Punto Vive Digital Comuna 20, Paulo Andrés Trujillo y la coordinadora de la Biblioteca Centro Cultural, Brady Fernanda Jiménez, varios usuarios recurrentes e integrantes de grupos de apoyo de la biblioteca. Estas sesiones fueron dirigidas por los profesores Jesús David Cardona y Andrés Gallego junto con algunos de los pasantes capacitadores del proyecto.

El objetivo de estas actividades de investigación exploratoria fue identificar necesidades comunicativas y tecnológicas en el sector y desde qué perspectiva era más conveniente abordarla según los intereses de la misma comunidad. Estos diálogos también sirvieron para contextualizar y sensibilizar a los capacitadores de la situación social del sector a intervenir.

El grupo de residentes manifestó que las problemáticas sociales que más les preocupaban eran las barreras invisibles por las pandillas juveniles, la poca conciencia que hay frente al trato de las basuras y el poco acceso a la educación superior dentro del sector.

Para buscar solución a esto se propuso generar un espacio donde los jóvenes pudieran generar productos que fomentaran una buena convivencia haciendo uso de las cámaras y computadores con que contaba el punto Vive Digital. Al mismo tiempo, este espacio incentivaría a los jóvenes integrantes a proseguir con sus estudios e ingresar a carreras técnicas o profesionales en el área que más les interese.

Otro de los intereses del proyecto era acercar a la comunidad al uso de la tecnología a favor de la construcción de discursos que cambien el estigma que suele tener el resto de la ciudad frente al sector. Apoyando de esta manera la labor del punto Vive Digital el cual busca combatir la brecha digital en nuestro país.

### **8.3. REVISIÓN DE ANTECEDENTES**

Al conocer el interés de la comunidad por abrir espacios para la experimentación del lenguaje audiovisual en la biblioteca y teniendo sus sugerencias en cuenta se inició la gestión del primer Laboratorio de Innovación y Experimentación Comunitaria el cual iniciaría enfocado en el uso de la tecnología para proyectos audiovisuales variados.

Haciendo una investigación de los antecedentes de proyectos de capacitaciones comunitarias similares en Latinoamérica se puede apreciar que el sistema de talleres y el concepto de enseñar por medio de la práctica es el que más suele usarse.

El CEFREC (Centro de Formación y Realización Cinematográfica) Es una asociación de productores audiovisuales y comunicadores de diferentes comunidades bolivianos que desde 1989 ha trabajado por brindar herramientas comunicacionales a sectores marginados y excluidos para hacer valer sus derechos y conseguir una transformación social incluyente con los pueblos indígenas de su país.

Sus capacitaciones y convocatorias han apoyado la realización de más de 400 producciones como documentales, docu-ficción, ficción, videos educativos, video cartas, animaciones y 600 programas de televisión los cuales son enteramente respetuosos de las cosmovisiones de los pueblos indígenas.

Un ejemplo de estos productos es el documental La hoja es Sagrada el cual remarca a la hoja de coca como un patrimonio cultural nativo; contrario al discurso predominante de ilegalidad que mantienen el resto de medios de comunicación de la clase dominante. Otro documental es Aún Es Tiempo, el cual plantea el problema del narcotráfico desde una perspectiva más realista para las comunidades productoras de esta planta y promueve planes de producción sustitutiva a la coca que se destina al narcotráfico.

En 1989, en Mexico, el entonces Instituto Nacional Indigenista (INI) promovió el uso del video como medio comunicativo al servicio de las comunidades indígenas mexicanas. Se donaron equipos a diferentes grupos y organizaciones indígenas y se les capacitó en el uso de éstas.

También se crearon Centros de Video Indígena (CVI) en Michoacán, Oaxaca, Sonora y Yucatán. Desde donde se producían y monitoreaban los proyectos audiovisuales.

En cuatro años el programa había capacitado a 85 indígenas de 37 organizaciones distintas usando talleres de producción de video los cuales eran dotados de equipo de producción de video al finalizar el curso.

A partir de este proyecto y hasta la fecha los fondos destinados por el gobierno para estos talleres disminuyeron. Sin embargo, los Centros de Video Indígena continúan produciendo programas (videoclips, ficciones cortas, documentales) con temáticas tan diversas como la espiritualidad indígena y el SIDA.

Educando por medio de producciones audiovisuales sencillas, aparte de conseguir un mayor interés de los participantes, se obtienen resultados demostrativos tangibles como lo demuestran los dos anteriores ejemplos de proyectos de capacitación comunitaria.

#### **8.4. METODOLOGÍA SMART**

La metodología de clubes SMART está igualmente basada en una premisa de “Educar Haciendo, Aprender Produciendo”. Este sistema consiste en generar conocimiento y habilidades con la práctica en grupo que ayuden a promover soluciones y oportunidades para el desarrollo de una comunidad.

Este sistema se basa en cinco fases:

- Conformación del club convocando aspirantes interesados y evaluándolos con encuestas de personalidad, competencias y conocimientos.
- Integración del club estableciendo programas, roles y responsabilidades a sus integrantes.
- Sesiones multi-temáticas donde se desarrollen habilidades prácticas
- Ejecución de proyectos donde se apliquen todas las temáticas vistas en las sesiones y donde se promueva el trabajo en equipo y la ética.

- Aprender produciendo resultados de valor. Entender los proyectos elaborados como una posible fuente de ingresos.

La metodología Club SMART es aplicable para la alfabetización audiovisual como lo demuestran los proyectos presentados en los antecedentes. Los proyectos más exitosos a nivel latinoamericano han sido capacitaciones sistemáticas de los mismos integrantes de las comunidades a intervenir. Donde ellos mismos generen su propio discurso.

Así pues, basados en el sistema Club SMART se desarrolló un cronograma de sesiones que abarcara los temas fundamentales de una producción audiovisual estándar desde su planeación hasta su finalización. Procurando también mantener los fundamentos para desarrollar una metodología de Club SMART. Entre estos se encuentran:

- Promover auto-descubrimiento del conocimiento en grupo (necesidades compartidas de desarrollo de talento).
- Adquirir conocimiento con la validación de la teoría durante la aplicación práctica a necesidades locales.
- Conectar el conocimiento adquirido con el interés profesional, progreso económico y desarrollo social y cultural.
- Acceso a cadenas de mercado para el desarrollo, comercialización e implementación de las soluciones de innovación.

#### **8.4.1 Conformación del Club**

Dentro de la metodología de Clubes SMART, con el fin de seleccionar miembros con necesidades compartidas y compromiso con el proyecto, cada aspirante se somete a pruebas y entrevistas que ayuden a los facilitadores en los procesos de selección y estructuración del Club.

Siguiendo con este protocolo, en la comuna se programó la convocatoria para los jóvenes aspirantes. Cada uno de ellos fueron evaluados usando encuestas de personalidad tipo DISC (Dominancia, Influencia, Estabilidad, Conciencia) y pruebas de conocimientos y aptitudes básicas como uso de computadores y comprensión lectora. Estas evaluaciones se complementaron con entrevistas a fin de conocer sus aspiraciones, objetivos, intereses y necesidades individuales y perfilar a cada futuro integrante.

Al tener esta información y siguiendo con lo estipulado por la metodología Club SMART se eligieron un grupo de 15 integrantes los cuales cumplieron con los requisitos y sus personalidades se adecuarán a las necesidades del equipo. Los

Clubes SMART se sugieren integrar con un mínimo de 7 estudiantes y un máximo de 15.

Debido a que la metodología SMART propone el desarrollo de proyectos finales los cuales demuestren frutos al término del programa, los integrantes seleccionados fueron subdivididos en grupos de trabajo de tres personas los cuales se encargarían de diversos proyectos de índole audiovisual.

El siguiente paso en esta fase fue la consolidación del Club SMART en una primera sesión. En esta inauguración se les hizo entrega de un kit conformado por un cuaderno, Lápiz, camiseta de club y carnet; se presentaron las dinámicas que se iban a manejar y se organizaron los subgrupos de trabajos finales.

#### **8.4.2 Estructuración de las sesiones**

Las sesiones se desarrollaron a modo de talleres que brindaran bases técnicas y teóricas sobre el lenguaje audiovisual y su aplicación en diferentes medios. Se abarcaron temas como la creación de una historia simple y la adaptación de esta a un guion, la planimetría y su función comunicativa o los tipos y usos de los diferentes tipos de montajes.

##### **8.4.2.1 Preproducción**

En función de hacer más fácil el desarrollo de los proyectos finales de los integrantes se inició con temas referentes a la planeación y la escritura (preproducción) desarrollando ejercicios creativos simples como cadáveres exquisitos, creación de personajes, creación de historias y juegos de roles o escenas teatrales.

Al completar los temas básicos sobre la escritura de una historia y un guion se les propuso empezar a trabajar en la elaboración de un proyecto que pudieran presentar al final del curso el cual iban a ir enriqueciendo por los conocimientos que poco a poco fueran con las actividades de las sesiones dentro del Club.

##### **8.4.2.2 Producción**

En la siguiente fase (producción) los integrantes conocieron los equipos que iban a usar para la realización de sus videos. En esta fase se procuró no solamente abarcar el uso técnico de las herramientas como cámara, luces, micrófonos y software de edición, sino que también se les propuso actividades donde conocieran conceptos como la planimetría y algunos elementos del montaje o

edición a tener en cuenta al momento de grabar como el uso del corte invisible y el plano contraplano.

#### **8.4.2.3 Postproducción**

Los temas audiovisuales terminamos con la fase de postproducción donde se les propuso ejercicios de edición simples que complementarían los elementos básicos que ya se habían tocado en la fase anterior. La deconstrucción y reconstrucción de una escena de una película, la aplicación de efectos simples como correcciones de color, cromas y animaciones fueron las actividades propuestas por los capacitadores para demostrarles a los integrantes las posibilidades de los softwares de edición a su disposición.

Dentro de los intereses de este proyecto también estaba la alfabetización tecnológica de la comunidad. Por lo que también hubo espacios de experimentación y acercamiento con nuevas formas de comunicación donde aplicaron los conocimientos adquiridos para generar videojuegos con historia, ideas para videos de 360° o historias de narrativa no lineales que hicieran uso, por ejemplo, de tablero y miniaturas electrónicos. Estos temas fueron propuestos a lo largo del curso como actividades especiales impartidas por profesionales en áreas de programación y producción de música y audio digital que donaron su tiempo al proyecto.

#### **8.4.3 Registro fotográfico de las sesiones**

Durante el desarrollo de las sesiones se hizo registro fotográfico y de video con el fin de documentar los avances que ayudaron a identificar errores y aciertos del proceso. También se hicieron algunas entrevistas finales con integrantes del club para conocer sus impresiones y sugerencias. Aunque en entrevista los integrantes manifestaban conformidad con las metodologías y los temas tratados en las sesiones, la deserción fue un problema que se presentó. Principalmente llegando al final del curso.

El momento en que los integrantes pudieron haber sentido desinterés por el proyecto parecer ser en cuanto se iniciaron los temas con menor carga audiovisual y con interés a fomentar el emprendimiento de los integrantes del club. Esto basado en registro de las sesiones. El cual nos sirvió no sólo para evidenciar este problema sino también para sugerir correctivos en las futuras convocatorias de clubes SMART.



## Cuadro 1. TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

TÉCNICAS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN		
Entrevistas a aspirantes de club SMART	Personales y dentro del entorno a intervenir	Semiestructurada: -¿Cuál es su grado de escolaridad? -¿Cuáles son sus intereses o pasatiempos favoritos? -¿Que espera conseguir dentro del Club?
Grupo focal con integrantes representativos de la comunidad	Personales y dentro del entorno a intervenir	Abierta: ¿Cuáles son las problemáticas del entorno? .¿Cuales de estas son las que requieren mayor intervención? ¿Cómo se pueden solucionar desde la tecnología?.
Observación	Personal participativa y	Registro audiovisual de las sesiones.

**Fuente:** Elaboración propia

## 9. DESARROLLO DE LA PROPUESTA

En la fase inicial del proyecto, con el objetivo de describir las necesidades y los intereses de la comunidad a intervenir se realizó una investigación de tipo cualitativa descriptiva. El grupo de trabajo recolectó la información brindada por líderes comunales con experiencia en proyectos musicales y de danzas, trabajadores del Punto Vive Digital de la Biblioteca Centro Cultural Comuna 20 e integrantes variados de la comunidad a través de entrevistas y charlas. En ellas se indagó sobre la percepción de las principales problemáticas del sector y de qué manera las TIC's pueden aportar a su resolución.

Este primer acercamiento a la comunidad dio a conocer que los problemas que más preocupan a esta comunidad son: la inseguridad que vive su sector debido a las barreras invisibles; los embarazos a temprana edad, el consumo de sustancias psicoactivas, la falta de oportunidades de empleo, la falta de apoyo a los grupos artísticos y culturales, la falta de formación universitaria y la contaminación ambiental, entre otros. Después, con dichos líderes se realizó una priorización de estas problemáticas. Se determinaron tres principales La violencia de las bandas criminales, falta de oportunidades para la formación superior y la poca conciencia ecológica de los habitantes del sector.

**Figura 1. Reunión en la Biblioteca-Centro Cultural**



**Fuente:** Elaboración propia

Basados en estas tres problemáticas se procedió a elegir cual era la forma más pertinente de usar la tecnología para abordarlas y buscarles solución. Encuestas revelaron que la comunidad manifestaba interés principalmente por la

comunicación audiovisual y el arte cinematográfico. Se eligió entonces como base la alfabetización audiovisual como manera de expresión creativa que permitiera darle uso a los recursos de la Biblioteca Centro Cultural y presentara una posibilidad de visualización y posterior resolución de dichas problemáticas.

Así fue cómo se propuso el Club Smart en Medios Audiovisuales. El cual dispondría de los recursos tecnológicos del Punto Vive Digital, ubicado en la misma biblioteca para la capacitación en temas audiovisuales y tecnológicos que sirvieran para el desarrollo de piezas audiovisuales o interactivas aportantes para la comunidad. Para esto se desarrolló la presente propuesta metodológica que busca adaptar la premisa filosófica de los clubes Smart la cual consiste en la enseñanza basada en la realización de proyectos colectivos dirigidos por facilitadores capacitados.

De esta manera el Club Smart en Medios Audiovisuales Comuna 20 no solamente busca ofrecer un espacio didáctico de distracción que aleje a niños y jóvenes vulnerables de las bandas delincuenciales del sector sino también una forma de generar experiencia a futuros desarrolladores cinematográficos o de videojuegos; también provee una ventana de difusión para denunciar y proponer soluciones a los problemas sociales de la comunidad e incluso promover el desarrollo de empresas y proyectos de vida en el audiovisual o el desarrollo de softwares.

El equipo de trabajo encargado del desarrollo de las metodologías requirió recibir una capacitación de parte de las organizaciones internacionales Lean Radar y Baxter donde se prepararon en todo lo concerniente al ensamble y manejo de un Club SMART. Estos facilitadores serían los responsables de dirigir las sesiones, realizar los ejercicios lúdicos, asignar los proyectos y realizar un plan de mejora continua.

**Figura 2. Equipo de trabajo en capacitación**



**Fuente:** Elaboración propia

El equipo procedió a desarrollar entonces la logística del club. Se requirió de una metodología que pudiera a lo largo de un proyecto filmico comunitario guiado, presentar de manera práctica los principales conceptos del lenguaje audiovisual. Se decidió posteriormente subdividir a los integrantes en subgrupos de tres. Cada uno de estos subgrupos se encargaría de sacar su propio proyecto audiovisual. Todo esto quedó registrado en una bitácora de actividades llevada en conjunto con todos los pasantes facilitadores donde se especificó cuanto tiempo de cada sesión se destinó a cada una de las actividades

Ver Anexo Bitácoras Módulos de trabajo Club SMART

Después de que se terminara la planeación de las actividades se realizó a convocatoria de los aspirantes al Club. Se invitó a la comunidad por medio de posters en las calles principales y puntos estratégicos, volantes en la Biblioteca distribuidos con la ayuda de los funcionarios de esta y visitas a colegios de la zona.

**Figura 3. Invitación en Colegio Juan Pablo II**



**Fuente:** Elaboración propia

Los aspirantes que respondieron a la convocatoria fueron citados en la misma Biblioteca. Allí se les pidió que presentaran una prueba de personalidad DISC (Dominancia, Influencia, Estabilidad, Cautela) la cual sirve para medir los aspectos básicos de la personalidad de alguien y qué tipo de postura adopta dentro de un trabajo colaborativo y después una prueba de aptitudes sobre manejo de las herramientas básicas de internet. Por último, se les hizo una entrevista donde se les indagaba acerca de las siguientes preguntas:

- ¿Ha participado en actividades dentro de la comuna que traten temas ambientales, sociales o culturales? ¿Cuáles?
- ¿Cuál es su disponibilidad de tiempo?
- ¿Qué espera usted del club?
- ¿Cómo se enteró del club, y cuál es su motivación para estar dentro de él?
- ¿Por qué debería ser escogido para ser parte del club?

**Figura 4. Entrevista con aspirantes**



**Fuente:** Elaboración propia

Basados en las competencias y personalidades de los aspirantes se seleccionaron los integrantes definitivos del club. Para luego estructurar los subgrupos de trabajo. Cada subgrupo fue decidido por los facilitadores seleccionando de a tres integrantes cuyas personalidades reflejadas en las pruebas DISC fueran complementarias. De esta manera se evitaba que personalidades que tendieran a chocar no entorpecieran la labor de todo el club. Como último preparativo se definieron roles y responsabilidades de cada integrante dentro de su subgrupo. Una vez se preparó toda la organización de los integrantes se dio inicio al club notificando a los seleccionados. Los integrantes recibieron en una primera sesión de bienvenida una camiseta, un cuaderno y un carnet que los identificaba como miembros del Club SMART Comuna 20.



**Figura 5. Entrega de Kits SMART**

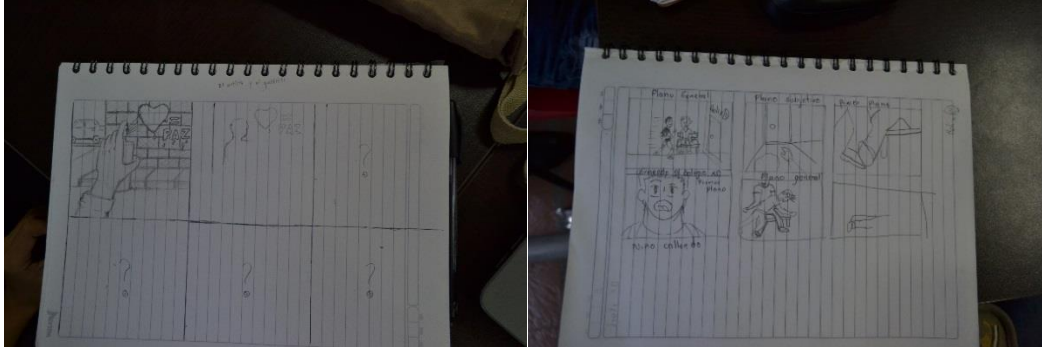


**Fuente:** Elaboración propia

En el caso de la Biblioteca Pública Centro Cultural Comuna 20 se decidió dividir el contenido de las sesiones basados en los tres principales momentos de una producción cinematográfica estándar en función de guiar con más facilidad a los integrantes en el desarrollo de sus proyectos base.

La en la fase inicial se desarrolló la Preproducción cinematográfica. De manera general se tocaron los temas que parecieron más pertinentes para los proyectos sin entrar muy a fondo en temas que dificultaran las labores debido las limitaciones de tiempo. Por esta razón se limitaron los temas de preproducción a los conceptos más básicos como las narrativas clásicas usando la teoría del viaje del héroe, planimetría, proporción aurea, etcétera. Conjuntamente se desarrollaron elementos más generales en función de los otros componentes de la metodología SMART afianzando sus capacidades de relaciones públicas con dinámicas grupales y ejercicios creativos.

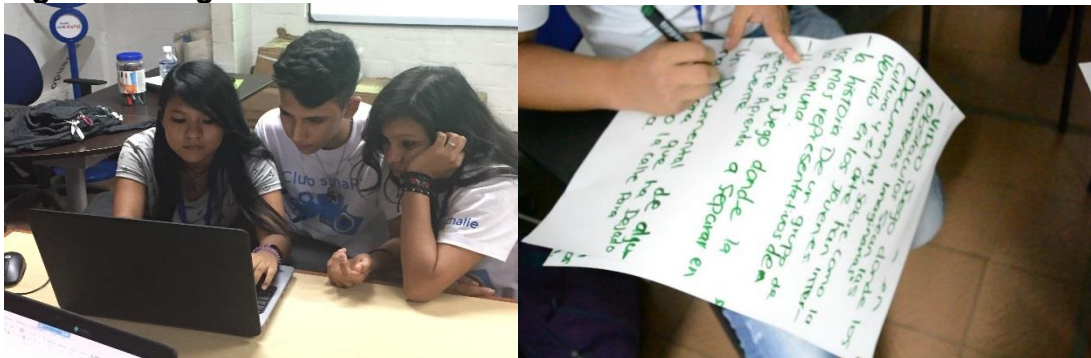
**Figura 6. Storyboard elaborados por integrantes**



**Fuente:** Elaboración propia

Al concluir estos temas introductorios sobre la preparación de un proyecto audiovisual se puso en marcha la conceptualización de los proyectos bases que desarrollarían. Los subgrupos, basados en las problemáticas ya expuestas idearon diversas formas de abordarlas. Algunos idearon piezas audiovisuales que popularizaran expresiones artísticas como la danza dentro del sector para alejar a los jóvenes del consumo de narcóticos, otros sugirieron desarrollar un canal de YouTube que consignara producciones de audiovisuales comunitarias y buscar difusión por las redes sociales no solamente de los problemas de la comunidad sino también de los eventos culturales y artísticos animando a la comunidad a hacer parte de estos espacios. Otra de las ideas que surgieron fue a manera de videojuego o película interactiva donde en espectador/usuario eligiera diferentes giros para la historia de un personaje que se decide en concienciar a las personas de un manejo correcto de las basuras y un documental sobre los movimientos de arte callejero y grafiti nacidos dentro del barrio.

### Figura 7. Integrantes en lluvia de ideas



**Fuente:** Elaboración propia

Después se pasó a trabajar con actividades que explicaran el uso de los elementos técnicos de la producción audiovisual como la cámara, softwares de

animación y programación simple y editores de video y audio. Para las primeras experimentaciones con la cámara, por ejemplo, se usó un ejercicio en Stop Motion donde cada grupo llevó un personaje hecho en plastilina el cual después animaron. Esto ayudó a que entendieran conceptos básicos de iluminación y perdieran el miedo a usar la cámara.

**Figura 8. Integrantes elaborando animación Stop Motion**



**Fuente:** Elaboración propia

Este ejercicio también sirvió como excusa para familiarizarlos con la interfaz del programa de edición de software libre que usamos. Ahí aprendieron acciones básicas como importar, exportar, cortar y pegar.

Al conocer estos tecnicismos, los beneficiados pasaron a experimentar y conocer más a fondo los aspectos teóricos y estéticos de las narrativas audiovisuales. En este punto conocieron, por ejemplo, la importancia de la perspectiva en el dibujo de un storyboard, el uso de los diferentes tipos de micrófonos, la aplicación de los diferentes tipos de planos en el cine o el uso de los tiempos en el montaje. A parte de los temas cinematográficos también aprendieron y experimentaron diseñando y programando juegos sencillos en el lenguaje SCRATCH en el taller dictado por Patricia Díaz y la mezcla de sonido en la aplicación web SoundTrap dictado por Israel Tanenbaum. Ambos de la Fundación Musintec.



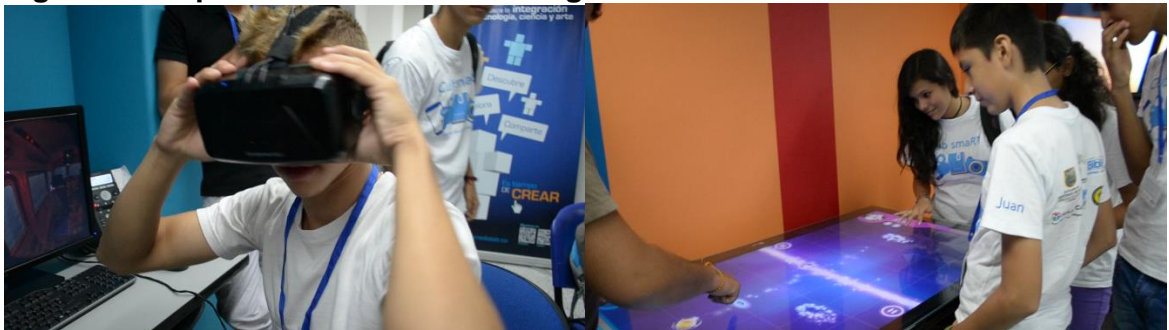
**Figura 9. Taller de Scratch dictado por Patricia Diaz**



**Fuente:** Elaboración propia

Otra de las actividades más importantes fue la visita que se hizo con los integrantes del club al campus de la Universidad Autónoma de Occidente. Allí pudieron conocer y experimentar con diferentes dispositivos tecnológicos para la elaboración de productos audiovisuales. Además de esto conocieron los estudios y los equipos de grabación con los que contaba la universidad.

**Figura 10. Experimentación de los integrantes en la UAO**



**Fuente:** Elaboración propia

**Figura 11. Integrantes en la Universidad Autónoma de Occidente**



**Fuente:** Elaboración propia

Con cada una de las actividades que se planteaban en el curso se nutrían estos proyectos agregando diferentes aspectos de su planeación como escaletas, guiones, storyboards entre otros. Transversalmente se trabajaron los elementos de la metodología de trabajo en equipo y liderazgo con juegos y actividades lúdicas propuestas por los facilitadores.

Al acercarnos a la fase final del proyecto el número de participantes fue disminuyendo. Esta deserción era atribuida por los mismos jóvenes a la carga de responsabilidades escolares que tenían. Los integrantes que continuaron fueron los que estaban culminando sus estudios y tenían mayor interés en los audiovisuales y la tecnología.

Para el final de la programación de sesiones teníamos muy pocos integrantes. Por lo que se decidió enfocar el grupo en la realización de un último producto donde los integrantes aplicaran los conocimientos adquiridos. Usando los recursos con los cuales contaba la biblioteca, produjeron un video junto a una compañía de baile a la cual uno de ellos pertenece el cual busca prevenir a niños y jóvenes de

vicios como el cigarrillo y promover la práctica de la danza. Este proyecto lo titularon “Bailar Siempre Ayuda”.

A manera de sugerencia, para siguientes convocatorias podría usarse una la metodología subdividida que podría ayudar a mantener el interés de los integrantes al desarrollar diversos proyectos en diferentes áreas de un mismo proyecto transmedia. Se podría comenzar abarcando los temas más generales como narrativas, storyboard y creación de personajes en un curso núcleo en el cual todos los integrantes aprendieran las bases de las narrativas tradicionales aplicables a los diferentes tipos de medios (escritura, Videojuegos, Cine, etc.). De este curso base se terminaría produciendo una biblia transmedia que serviría como guía para producir diferentes tipos de obras con diversos tipos de medios. Luego cada integrante decidiría su producto a desarrollar y cuales temas requeriría conocer para ello. En el caso de los temas de cine se presenta la siguiente propuesta:

Ver anexo Propuesta Módulo Audiovisual Transmedia.

## 10.RECURSOS

### 10.1. TALENTO HUMANO

- Juan David Quiceno  
Estudiante
- Diego Lenis Vallejo  
Asesor de trabajo de grado
- Jesús David Cardona  
Director CIEI/Director Expin Media Lab
- Luisa Maria Rosero  
Pasante de Ing. Multimedia
- Alejandra Avendaño  
Pasante de Ing. Multimedia
- Paulo Trujillo  
Encargado Punto Vive Digital Comuna 20

### 10.2. RECURSOS FÍSICOS

*Cuadro 2.RECURSOS FÍSICOS*

Descripción	Valor	Responsable
Cámara DSLR	\$ 900.000	Pasante
Cámara fotográfica secundaria	\$ 200.000	Pasante
Trípode básico para stop motion	\$ 100.000	pasante
Transporte a la comuna 20	\$ 120.000	Fundación BiblioTec
Equipo para almacenamiento y edición del material capturado	\$ 1.500.000	Pasante

**Fuente:** Elaboración propia

## **11.CONCLUSIONES**

### **11.1. CONCLUSIONES METODOLÓGICAS**

Aunque varios de los jóvenes capacitados dentro del programa mostraban un fuerte interés por los temas y decidieron tomar como proyecto de vida carreras audiovisuales y de desarrollo de videojuegos al terminar sus estudios secundarios alentados por los conocimientos adquiridos dentro del club, la mayoría no completaron el cronograma de actividades debido a falta de tiempo para cumplir sus obligaciones escolares. Esto se presentó principalmente con los más jóvenes del grupo, con un rango de edad entre los 13 y los 15 años. Esto nos lleva a la conclusión de que resulta más efectivo trabajar el cronograma de sesiones aquí presentado con muchachos que estén más cercanos a concluir sus estudios y que tengan intereses más definidos. El rango de edades era muy amplio y había integrantes desde los 13 hasta los 21 años lo cual dificultó aún más mantener el interés de todos por igual a mantenerse en el club. Probablemente delimitar mejor el rango de edades a la hora de seleccionar a los integrantes hubiera permitido menor deserción.

Para el futuro del Club SMART en Medios Audiovisuales, y basados en nuestra experiencia, se sugiere que los integrantes que estén entre los 16 y los 18 años ya que en este rango de edad los jóvenes tienen más claros sus intereses y sabrán con más claridad si desean estar dentro del club o no. En el trabajo presentado aquí, los integrantes de este rango de edad mantuvieron su interés en el proyecto ya que estaban terminando sus estudios secundarios y la mayoría de ellos continuaron sus estudios en carreras técnicas afines a los audiovisuales, la ilustración y el desarrollo de videojuegos. Siendo el caso de que los integrantes fueran niños se podrían enfocar las actividades al trabajo junto a los facilitadores y reducir el trabajo independiente. De esta manera se podría fomentar mejor el interés por el audiovisual en niños que todavía no lo han desarrollado por completo y no se abrumarían con las tareas y responsabilidades de un proyecto muy complejo.

### **11.2. CONCLUSIONES AUDIOVISUALES**

Pese a que la inasistencia de la mayoría de los integrantes perjudicó el progreso de los proyectos que se habían planteado en un inicio, los que sí continuaron con el proyecto lograron terminar parcialmente la mayoría de proyectos audiovisuales. Sin embargo, los integrantes al conocer y explorar nuevas herramientas tecnológicas presentaron propuestas muy interesantes donde aplicaron no solamente los conceptos que se les brindaron sino también cumplían con la política del club que era el aportar a soluciones para los problemas que más aquejan a

esta comunidad. Uno de los más destacables es un videojuego donde usaron técnicas de creación de personajes y narrativa aprendidas dentro del club. Éste fue construido con el software Construct 2.0 la cual permite desarrollar videojuegos de manera sencilla sin requerir programación avanzada. Los muchachos desarrolladores basaron todo el concepto del juego en ellos y en su entorno. Usaron las técnicas de creación de personajes presentadas en el curso para desarrollar características físicas y psicológicas del personaje principal y usaron a su mascota como mentor del protagonista. Basaron también el primer nivel en la casa donde viven y en los paisajes del barrio Siloé.

El videojuego y el video “Bailar siempre Ayuda” son muestra de que dentro del sector existe una buena apropiación de lo que es Siloé en cuanto a lo cultural y a lo estético. Aunque la realización es un tema que todavía requiere tiempo para conseguir una mejor calidad en los productos, el siguiente paso para el fortalecimiento del cine comunitario en la comuna 20 está en la formación de público y en la exhibición. Promover esta apropiación desde los realizadores hacía su público más cercano (sus mismos vecinos) de manera atrayente ayudaría a una verdadera consolidación del cine comunitario no solamente para esta misma comunidad sino también a nivel municipal. Por lo que pienso que la creación de Cine Clubes y festivales o cualquier otra ventana de exhibición para esta comunidad debería ser prioridad.

A manera de reflexión final, el trabajo realizado dentro de esta comunidad deja como enseñanza para los que participamos, la importancia que tiene el cine comunitario no para la comuna que lo realiza, sino para la ciudad en general. La cual le urge reconocer e integrar a las personas de estas zonas por medio de festivales y cineclubes que sirvan de vitrina para los creadores de Siloé además de formar un público que pueda conocer y disfrutar historias alternativas, más cercanas a sus realidades.

## BIBLIOGRAFIA

ÁLVAREZ W., Pocho; ÁVILA PIETRASANTA, Et al. El cine comunitario en América Latina y el Caribe. Bogotá: FES COMUNICACIÓN, 2014. 534 P. [consultado 15 de mayo de 2016]. Disponible en Internet: <http://library.fes.de/pdf-files/bueros/la-comunicacion/10917.pdf>

ASCOTT Roy, BARRAGÁN Hernando, Et al. El Medio es el Diseño Audiovisual. Manizales: Editorial Universidad de Caldas-Colección Artes y Humanidades, 2007.700 p

CASTELLS Manuel, La era de la información. Economía, sociedad y cultura. Vol. 1, 2 ed, Madrid, Alianza Editorial, S. A , 1996, 628 p.

Clubes SMART Innovación y desarrollo sustentable. México, enero de 2015. p.

Computer Clubhouse, Intel Computer Clubhouse Network [En Línea] [consultado el 10 de septiembre de 2015]. Disponible en internet en: <http://www.computerclubhouse.org/mission>

ESCUELA POPULAR [En línea]. Santiago de Cali: Sueños Films, 2015 [consultado 7 de noviembre de 2015]. Disponible en Internet: <http://www.ojoalsancocho.org/escuela-popular/>

Expin Media Lab, iniciativa de la Facultad de Ingeniería y Comunicación Social de la Universidad Autónoma de Occidente en Cali-Colombia. [En Línea] 2014 [consultado el 29 de agosto de 2015]. Disponible en internet en: <http://expinmedialab.co/>

Fundación BiblioTec entrega balance en pro de la cultura y la educación. [En línea]. Alcaldía de Santiago de Cali, 2015 [consultado 25 de septiembre de 2015]. Disponible en Internet: [http://www.cali.gov.co/informatica/publicaciones/fundacion\\_bibliotec\\_entrega\\_balance\\_en\\_pro\\_de\\_la\\_cultura\\_y\\_la\\_educacion\\_pub](http://www.cali.gov.co/informatica/publicaciones/fundacion_bibliotec_entrega_balance_en_pro_de_la_cultura_y_la_educacion_pub)

LA FERLA, Jorge. Cine (y) Digital. Ediciones Manantial SRL. Buenos Aires. 2009. 240 p.

MACHADO NETO, Arlindo Ribeiro. El Sujeto en la Pantalla. Barcelona: Editorial Gedisa, 2009. 222 p.

MACHADO NETO, Arlindo Ribeiro. Tecnología y Arte: Cómo politizar el debate [En línea] En: Revista de Estudios Sociales. septiembre-diciembre, 2005, No. 22 [consultado 20 de septiembre de 2016]. Disponible en Internet: [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0123-885X2005000300006](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-885X2005000300006)

MANOVICH, Lev. El lenguaje de los nuevos medios. Barcelona. Paidós Ibérica, 2005. 431 p.

PLAN DE DESARROLLO 2008-2011. Municipio de Santiago de Cali. Comuna 20. Santiago de Cali (V.). 62 P.

POLANCO URIBE, Gerylee; AGUILERA TORO, Camilo Luchas de representación: prácticas, procesos y sentidos audiovisuales colectivos en el suroccidente colombiano 2011. Programa Editorial Universidad del Valle 2011. 329 p.

Proyectos Punto Vive Digital. [En línea]. Alcaldía de Galapa, Atlántico [consultado 25 de agosto de 2015]. Disponible en Internet: <http://www.mintic.gov.co/portal/vivedigital/612/w3-propertyvalue-669.html>

Que es Ojo al Sancocho [en línea]: Bogotá: Sueños Films, 2015 [consultado 29 de agosto 2015]. Disponible en Internet: <http://www.ojoalsancocho.org/que-es-ojoalsancocho/>

Tikal Producciones [en línea]: Las metáforas de una ciudad retratada por un lente. Santiago de Cali: Periódico Cultural de la Universidad del Valle La Palabra, 2014 [consultado 29 de agosto 2015]. Disponible en Internet: [http://lapalabra.univalle.edu.co/index.php?option=com\\_content&view=article&id=191:tikal-producciones-las-metaforas-de-una-ciudad-retratada-por-un-lente&catid=21:cultura](http://lapalabra.univalle.edu.co/index.php?option=com_content&view=article&id=191:tikal-producciones-las-metaforas-de-una-ciudad-retratada-por-un-lente&catid=21:cultura)



## ANEXOS

### ANEXO A. Bitácoras Sesiones de trabajo Club SMART

#### PREPRODUCCIÓN

**Semana 1:** 10-11 Noviembre 2015

**Día 1, Martes 10 de Octubre:**

- **Actividad grupal:** (la actividad grupal consta de un trabajo colaborativo para su afianzar lazos entre los participantes y despertar creatividad)

**Cadáver Exquisito:** Los integrantes se ubicaban formando un círculo entre ellos; el facilitador empieza narrando una historia, la cual puede detenerse en el momento en el que éste lo desee, con la condición de que, al detenerla, la persona que él escoja deberá darle continuidad, y así de forma sucesiva, para al final formar un cadáver exquisito.

**Duración: 15 a 30 min**

- **Resumen del club:** Se realiza una breve sinopsis acerca de los módulos a tratar, de sus temas y duración a lo largo del club.

**Duración: 5 - 10 min**

- **Introducción a la narrativa:** Una vez finalizada la actividad se realiza una breve introducción a la narrativa mediante una presentación en Power Point contando sobre la estructura aristotélica y su importancia en la narración, de forma gráfica y elocuente para entender el contexto.

**Duración: 25 min.**

- **Actividad complementaria P.I.L.O:** (Personaje, Intención, Lugar, Objeto) es una herramienta que permite crear historias a partir de una lluvia de ideas, en la cual cada integrante debía escribir en un pedacito de papel un personaje, una intención, un lugar y un objeto. Una vez escritos, se separaba cada categoría y se recolectaban los papelitos, para así jugar una balota, sacando un personaje, una intención, un lugar y un objeto al azar y así crear entre todos una historia con sentido.

**Duración: 40 min.**

- **Socialización:** Una vez se realiza la actividad se hace una pequeña discusión acerca de las consideraciones que se deben tener para crear una buena historia.  
**Duración: 10 min.**
- **Pausa:** Se hace un break o pausa para ir al baño o tomar algo.  
**Duración: 10 min.**
- **Visita de la Universidad Autónoma de Occidente:** Una vez finalizado el break, se realizó una charla con profesores de la Universidad Autónoma de Occidente, acerca del proceso que se realiza en la biblioteca centro cultural comuna 20.  
**Duración: 50 min**
- **Cierre del día y próximo tema:** Tras haber terminado la charla informativa, se realiza un abrebocas al siguiente tema (personajes) y se cierra la sesión.  
**Duración: 10 a 15 min.**

**Día 2, miércoles 11 de octubre:**

- **Continuidad de personajes:** Se continúa con el tema de personajes, enfatizando en temas de roles dentro de la historia tales como antagonistas-protagonistas, entre otras.  
**Duración: 10 min.**
- **Actividad complementaria:** Se realiza una actividad teniendo en cuenta el tema alusivo a la descripción del personaje, pidiéndoles a los integrantes que realicen una ficha técnica, y que usen un programa online para la creación del aspecto físico del personaje.  
**Duración: 40 min.**

**KITS:** Para esta actividad se utilizaron tres kits interactivos online que les permitieron a los integrantes, realizar de forma eficaz, interactiva y agradable el desarrollo del trabajo. Para la ficha técnica se tomó de la página web [literautas.com](http://www.literautas.com) el siguiente vinculo: <http://www.literautas.com/es/blog/crea-tu-propio-personaje/>, para la

creación del aspecto visual se tomaron estas dos páginas:  
[http://avachara.com/avatar\\_es/](http://avachara.com/avatar_es/), y <http://crearunavatar.com/>.

- **Socialización de personajes:** Cuando todos los personajes han sido creados, se hace un chequeo rápido con respecto al aspecto físico y a la descripción, dejando en claro que es muy importante jugar con la psicología del usuario cuando este observa al personaje, ya que la primera impresión detonará si la ficha corresponde al aspecto visual.

**Duración:10 min.**

**Pausa:** Se hace un break o pausa para ir al baño o tomar algo.

**Duración:10 min.**

- **Introducción a Camino del héroe:** Se realiza una pequeña introducción sobre el camino del héroe, y cada una de sus fases.

**Duración: 15 min**

- **Actividad:** La actividad consta de aplicar la teoría del héroe con una película de Disney.

**Descripción de la actividad (NEMO):** para esta actividad se utilizó la película Buscando a Nemo de Disney, y se realizó la ruta respectiva del camino del héroe junto con los integrantes.

**Duración:25 a 30 min**

- **Cierre del día y próximo tema:** Se realiza un abrebocas al tema de guion y se hace formalmente el cierre de la sesión.

**Duración: 10 a 15 min.**

**Semana 2:** 17-18 noviembre 2015

**Día 1, martes 17 noviembre:**

- **Reto de la semana:** Una vez finalizada la actividad grupal, se revisa si el último reto de la semana pasada se cumplió. En caso tal de haberse cumplido se procede a continuar con el stop motion, de no ser así, se pasa a las actividades del siguiente día. Para esto cada integrante expone su personaje describiéndolo al resto del grupo.

**Duración: 2 a 5 minutos.**

- **Stop Motion:** Para esta actividad, es necesario hacer uso de los personajes que los integrantes lleven y para eso se planea lo siguiente:
  1. Explicación del “storyboard” a realizar.
  2. Distribución del set a utilizarse
  3. Puesta en escena de cada personaje.
  4. Toma de fotografías y tiempo.
  5. Socialización de material y correcciones.
  6. Selección de material.
  7. Edición de escenas.
  8. Postproducción.
  9. Muestra final.

**Duración: 2 h 30 min.**

- **Actividad grupal:** Dando continuidad al tema de personajes, se propone una dinámica para incentivar el trabajo en equipo y la comunicación.  
**Duración: 20 min.**

**Día 2, miércoles 18 noviembre:**

- **Taller con Celtx:** Tras la teoría, se realiza un taller práctico de la creación de un guion mediante la herramienta Celtx, la cual es gratuita y permite crear de forma interactiva y poco tradicional este tipo de escritos. Sólo se explicarán las herramientas básicas del programa y cómo se compone un guion  
**Duración: 35 min.**
- **Socialización del taller:** Al final del taller, se debate acerca de cómo quedaron algunos guiones dentro de la actividad y que recomendaciones deberían tener a la hora de realizar algún otro guion a futuro.  
**Duración: 5 min.**
- **Break:** Se hace un descanso, para despejar un poco la mente y desestresar el cuerpo.  
**Duración: 10 min.**

- **Introducción a transmedia:** Se presenta una introducción al mundo transmedia y se enfatiza en temas tales como Ethos, Mythos y topos, los cuales son muy importantes para la parte de narrativa.

**Duración: 25 min**

- **Socialización:** Una vez finalizada la actividad, se recalca la importancia del mundo transmediático dentro de la comunicación y cómo éste afecta al usuario.

**Duración: 5 min.**

**Semana 3:** 24-25 noviembre 2015

**Día 1, martes 24 noviembre:**

- **Jornada Visita a la Universidad Autónoma de Occidente:** Éste día se realizó la visita a la Universidad Autónoma de Occidente desde las 2:20 pm hasta las 5:00 pm.
- **Ejercicios variados:** Aprovechando los espacios y equipos de la universidad se experimenta reproduciendo lo más parecidas posibles planos de películas famosas usando el esquema de luces que se necesite. También si se tiene acceso a un computador y software se puede experimentar con sustitución por croma.

**Día 2, miércoles 25 noviembre:**

- **Conceptos de fotografía:** Se terminan de explicar algunos de los conceptos básicos de fotografía vistos en el día anterior como la planimetría y cómo afecta la duración de cada plano, para seguir a la actividad respectiva.

**Duración: 15 a 20 min.**

- **Break:** Descanso

**Duración: 10 min.**

- **Introducción a transmedia:** Se presenta una introducción al mundo transmedia y se enfatiza en temas tales como Ethos, Mythos y topos, los cuales son muy importantes para la parte de narrativa.

**Duración: 25 min**

- **Socialización:** Una vez finalizada la actividad, se recalca la importancia del mundo transmediático dentro de la comunicación y cómo éste afecta al usuario.

**Duración: 5 min.**

**RETO SEMANAL:** Crear la historia del producto audiovisual a realizar y por lo menos sacar ideas acerca de los personajes.

**17 DICIEMBRE CIERRE POR VACACIONES**

**10 FEBRERO INICIO**

**Semana 4: EXPLORACIÓN DEL GUIÓN AUDIOVISUAL Y LA BIBLIA TRANSMEDIA**

**Día 1:**

- **Teoría:** Se expone los formatos usados para escribir un guion audiovisual, escaleta y “storyboard”. (90 min)
- **Actividad:** Se retoma la herramienta para escritura audiovisual “CELTXT” en la que se explorarán el resto de la interfaz y las herramientas complementarias de este software. (90 min)
- **RETO SEMANAL:** Materializar el personaje creado en las actividades de la semana (plastilina, porcelanica, etc.).

**Día 2:**

- **Teoría:** Se explican los conceptos y cómo aplicar la biblia transmedia a las historias creadas.  
**Duración: 40 min.**
- **Actividad:** Aplicar el concepto aprendido y entablar la relación de la historia con otros medios digitales.  
**Duración: 90 min.**

- **Actividad:** Socialización y presentación de todos los proyectos y asesorías a las historias personalizadas.  
**Duración: 50 min**

**RETO SEMANAL:** Estructurar el guion del proyecto audiovisual, Usar otro medio digital con el fin de promocionar el proyecto audiovisual a realizar.

## **PRODUCCIÓN**

### **Semana 5: FOTOGRAFÍA (técnica)**

#### **SESIÓN 1:**

- **Teoría:** Se explican las partes básicas de una cámara (Obturador, Diafragma, etcétera),  
**Duración: 30 min**
- **Acercamiento con la cámara:** Cada uno de los integrantes interactúa con la cámara y toma algunas fotos en diferentes espacios. Se proponen situaciones de iluminación variadas.  
**Duración: 60 min.**
- **Actividad con Luz:** Se busca un espacio suficientemente oscuro para escribir con la luz en la cámara con un tiempo de exposición alto,  
**Duración: 60 min**
- **Actividad Final:** Se resuelven algunas dudas y se exponen mejores fotografías tomadas durante la sesión.  
**Duración: 30 min.**

#### **SESIÓN 2:**

- **Teoría:** El funcionamiento de las cámaras DSLR (Velocidad de obturación, Profundidad de campo),  
**Duración: 90 Min.**
- **Actividad:** Los integrantes exploran diferentes opciones de profundidad de campo y cómo se comportan en cada lente.  
**Duración: 60 Min.**
- **Actividad Final:** Se resuelven algunas dudas, se exponen mejores fotografías tomadas durante la sesión y se presenta el reto semanal  
**Duración: 30 min.**

## **Semana 6: COMPOSICIÓN FOTOGRÁFICA**

### **SESIÓN 1:**

- **Teoría:** Teoría del color, proporción áurea, regla de tercios,  
**Duración: 80 Min.**
- **Actividad:** Buscar en internet imágenes que cumplan con diferentes parámetros lumínicos y de composición.  
**Duración: 40 min**
- **Actividad:** Los integrantes toman fotografías a algunos objetos para poner en práctica la teoría del color, proporción áurea, regla de tercios.  
**Duración: 60 min**

### **SESIÓN 2:**

- **Teoría:** Tipos de plano (Plano americano, detalle, general, medio, secuencia, subjetivo, primer plano, primerísimo primer plano, Plano/contraplano),  
**Duración: 70 min.**
- **Actividad:** Acercamiento con aplicación interactiva de demostración de planos:  
**Duración: 10 min.**
- **Teoría:** Storyboard: Qué es un storyboard y para qué sirve. Enfatizando la importancia de la perspectiva en el dibujo.  
**Duración: 40 Min**
- **Actividad:** Crear un pequeño storyboard del proyecto final elegido teniendo en cuenta los conceptos de planimetría vistos,  
**Duración: 60 Min**

**RETO SEMANAL:** Convertir en material grabado lo planteado en el storyboard. (Primera entrega)

## **SEMANA 7: ILUMINACIÓN Y AUDIO (CAPTURA Y EDICIÓN)**

### **SESIÓN 1:**

- **Teoría:** Repaso a los temas de iluminación y tipos de luces,



**Duración: 60 Min**

- **Teoría:** Repaso esquemas de luces,  
**Duración: 60 Min**
- **Actividad:** Grabar dos escenas, una muy iluminada (clave alta) y otra poco iluminada (clave baja)  
**Duración: 60 min**

## **SESIÓN 2:**

- **Teoría:** Tipos de micrófono y sus diferentes usos.  
**Duración: 60 Min**
- **Teoría:** Cómo procurar un buen audio desde la captura.  
**Duración: 60 Min**
- **Actividad:** Grabar una entrevista sencilla haciendo uso del micrófono de la cámara y el micrófono de solapa.  
**Duración: 60 min**

**RETO SEMANAL:** Convertir en material grabado del storyboard (Segunda entrega)

## **POSTPRODUCCIÓN:**

### **SEMANA 8: ARCHIVOS DE VIDEOS DIGITAL**

#### **SESIÓN 1:**

- **Teoría:** Formatos de video existentes y sus características.  
**Duración: 60 Min**
- **Teoría:** Usando convertidores de video 20 Min
- **Actividad:** Convertir diferentes versiones de un video. variando tamaños y formatos.  
**Duración: 30 Min**
- **Teoría:** Corrección de color, corrección de iluminación,  
**Duración: 30 Min**

- **Actividad:** Corregir el color y la iluminación de archivos anteriormente modificados., **Duración: 40 Min**

## **SESIÓN 2:**

- **Teoría:** Chroma Key: Cómo funciona y qué se puede hacer con ello.  
**Duración: 30 Min**
- **Actividad:** Chroma Key experimental con tema libre.  
**Duración: 60 min**
- **Teoría:** Postproducción de audio:  
**Duración: 30 Min**
- **Actividad:** Grabar con el micrófono de solapa y limpiar el sonido ambiente por medio del software de edición de audio mezclándolo con música de fondo.  
**Duración: 60 Min**

**RETO SEMANAL:** Grabar una escena con fondo verde para usar el chroma key y construir en postproducción su paisaje sonoro correspondiente.

## **SEMANA 9: Montaje**

### **SESIÓN 1:**

- **Teoría:** Manejo de las herramientas principales del software editor de video.  
**Duración: 90 min**
- **Actividad:** Reconstruir coherentemente el tráiler de una película,  
**Duración: 90 Min**

### **SESIÓN 2:**

- **Teoría:** Introducción al montaje cinematográfico, Tipos de montaje.  
**Duración: 60 Min**
- **Teoría:** El corte invisible. Que es y cómo conseguirlo.  
**Duración: 30 Min**
- **Actividad:** Reconstruir de manera libre un filminuto fragmentado con diferentes partes.

**Duración: 90 Min**

**RETO SEMANAL:** Investigar sobre películas que propongan un tipo de montaje no convencional.

## **SEMANA 10: Introducción a la multimedia**

### **SESIÓN 1:**

- **Actividad:** Interactuando-ando, se juega al teléfono roto, la primera persona piensa en una idea y se la dice al otro, y este pasa ese mensaje al siguiente, de forma consecutiva hasta llegar al último y decir la frase que era.  
**Duración: 20 min**
- **Teoría:** ¿Que es interactividad y qué es multimedia? Ejemplos componentes multimedia (texto, audio, imagen, animación, video).  
**Duración: 25 min**
- **Teoría:** Repaso a las herramientas para edición de audio.  
**Duración: 25 min**
- **Actividad:** Hacer el doblaje al español del tráiler de una película usando el micrófono.  
**Duración: 50 min**

### **SESIÓN 2:**

- **Teoría:** Introducción a las herramientas para edición de audio e imagen, diferencia entre análogo y digital.  
**Duración: 15 min.**
- **Actividad:** Realizar un boceto de poster para promocionar su proyecto.  
**Duración: 40 min**

**RETO SEMANAL:** Hacer el storyboard del teaser promocional para su proyecto.

## **SEMANA 11: HCI - Aplicaciones Móviles**

### **SESIÓN 1:**

- **Actividad:** Revisar algunas aplicaciones web, móviles, software y artefactos físicos para determinar si están bien diseñados.  
**Duración: 60 min.**
- **Teoría:** ¿Qué es HCI? ¿Por qué es importante para el desarrollo de un sistema multimedia?  
**Duración: 50 min.**
- **Actividad:** Realizar interfaces en papel con todas las interacciones de la aplicación o videojuego del proyecto.  
**Duración: 30 min.**
- **Actividad:** Interactuar con algunas aplicaciones que permiten implementar las interacciones de las interfaces.  
**Duración: 40 min.**

## **SESIÓN 2: Usabilidad**

- **Teoría:** Qué es usabilidad? ¿Porque es útil la usabilidad? Métodos para evaluar la usabilidad.
- **Actividad:** Invitado especial de la Universidad Autónoma de Occidente.
- **Actividad:** Evaluar un producto ya existente, luego evaluar el producto realizado en el curso

## **SEMANA 12: Videojuegos**

- **Actividad:** Enseñar la lógica para programar, los participantes deben cumplir tareas por medio de instrucciones.
- **Teoría:** Introducción a programación de videojuegos, ¿Cuáles son las plataformas existentes, ¿Qué es scratch?
- **Actividad:** Creación de un videojuego.
- **Teoría:** Qué es Construct 2.0? herramientas bases
- **Actividad:** Comenzar un proyecto de un videojuego

## **SESIÓN 2: Sprites ships, Animaciones, Medidas estándar, Efectos**

## **SEMANA 13: Videojuegos**

- **Teoría:** Introducción a la programación orientada a objetos y a la programación gráfica, introducción a Unity
- **Actividad:** Tutorial “ball a ball”
- <https://unity3d.com/es/learn/tutorials/projects/roll-ball-tutorial>
- Empaquetado y exportación de videojuegos

### **ANEXO B: Propuesta módulo audiovisual Transmedia**

#### **Sesión 1:**

##### **Conociendo a los personajes**

**Duración: 90 Min**

**Recursos: Biblia Transmedia, portátiles, lápiz y papel**

El propósito de esta actividad es retomar la historia realizada para la biblia transmedia, ahondar más en la psicología de los personajes y apropiarse a los integrantes de esta misma para mantenerla en la escritura del guion.

Cada grupo elige un personaje de la historia propuesta en la biblia transmedia para trabajar. Los grupos escriben una biografía de dicho personaje en primera persona y cada uno la lee al resto del grupo actuando como dicho personaje. La biografía debería consignar información como las circunstancias de su nacimiento, su infancia, su educación o su vida sentimental acordes con su rol dentro de la historia.

##### **Un último chequeo**

**Duración: 90 Min**

**Recursos: Biblia Transmedia, tablero y marcadores,**

El propósito de esta actividad es analizar la adaptabilidad de la historia propuesta en la biblia transmedia y verificar si resulta viable para el proyecto.

Todo el club se reúne a debatir si la producción audiovisual de la historia propuesta en la biblia transmedia está en las posibilidades del club. Esto quiere decir, revisar que no requiera de procesos de VFX demasiado complejos o un presupuesto incosteable. En caso de que hubiera este tipo de inconvenientes con

un elemento imprescindible, se propone por medio de una lluvia de ideas, alguna manera de reemplazar dicho elemento con una escena o toma alternativa.

Si los integrantes del club están de acuerdo con que la historia se puede desarrollar se procede a la siguiente actividad; de no ser así se propondrá una nueva historia simple que tenga como base alguno de los personajes secundarios del universo de la Biblia transmedia. Se sugiere trabajar basados en una de las historias biográficas de los personajes creados en la historia anterior

### **Enrolándonos**

**Duración:**

**90**

**Min**

**Recursos: Atrezzo para la representación teatral, Biblia transmedia**

El propósito de esta actividad es editar en papel las escenas y prepararlas para convertirlas en un proyecto audiovisual completo.

Luego de que se ha confirmado la historia que se va a realizar y cada grupo ha terminado de construir los trasfondos de sus personajes se prepara todo para representar la historia de la biblia transmedia en una obra teatral corta donde una persona por grupo actúe el personaje que se les asignó.

### **Sesión 2:**

#### **Cómo es un guion**

**Duración: 180 min.**

**Recursos: Portátiles, Biblia Transmedia completa**

El propósito de la actividad es mostrar la herramienta de desarrollo de guion Celtx, enseñar las partes del formato de escritura de guion y delimitar locaciones y diálogos en el proyecto.

Se presenta la herramienta para escritura audiovisual “CELTx” en la que se explorará la interfaz y las ventajas de este software. Explicando cada parte de una escena escrita en guion (diálogo, encabezado, descripción, etc.) Después, usando esta herramienta, se reparte la historia desarrollada en la biblia transmedia entre todos los grupos para que cada uno haga una parte del guion.

Es de suma importancia el acompañamiento del facilitador durante la actividad para que esta no se torne confusa y no se pierda la unidad del proyecto. Además de ayudar a mantener la psicología de los personajes y el lema de la biblia transmedia en la escritura de las escenas.

Se sugiere, para mantener presente la psicología de los personajes que se pongan los dibujos en un sitio visible para todos con la intención de que tengan un recordatorio visual de quien es quien en la historia.

### **Sesión 3:**

#### **Cómo y cuándo**

**Duración: 180 min**

**Recursos: Storyboard, Cámara, Luces, Micrófono.**

El propósito de esta actividad es preparar todo para el rodaje del proyecto. Creando conciencia de lo importante que resulta esto para optimizar el tiempo y evitar contratiempos

Se empieza por hacer la planeación del rodaje del proyecto. Eligiendo en cual locación se va a iniciar y qué tomas se van a hacer primero. Para esto se tiene en cuenta lo que estipule el guion en cuanto a personajes, momento del día, necesidades del escenario, etc. y se construye un cronograma de actividades que sirva como plan de rodaje.

Es importante que este plan de rodaje especifique también qué tipo de objetos se necesitan en la escenografía, qué actores y con qué vestimenta o cualquier necesidad especial que tenga cada escena. Lo ideal es que el plan de rodaje se construya en función de usar la siguiente sesión como horas de rodaje. En caso de necesitar más tiempo para rodar todo el proyecto se puede programar una sesión extra.

### **Sesión 4:**

**Luces, cámara, acción**

**Duración: 180 Min**

**Recursos:**

El propósito de esta actividad es entrar a experimentar por primera vez un rodaje audiovisual desde variadas perspectivas.

En primera instancia se elige el orden en el cual los miembros del club se van a rotar los diferentes roles como director, camarógrafo, iluminación, sonido entre otros. Procurando que todos los miembros pasen por cada labor principal. Luego se procede siguiendo lo estipulado por el Plan de Rodaje.

**Sesión 5:****Pietaje:****Duración: 50 Min****Recursos: Material previamente grabado, copias del guion para cada grupo, storyboard**

El propósito de esta actividad es elegir y organizar todo el material grabado. Este proceso es de suma importancia a la hora de editar un proyecto audiovisual. Esta actividad prepara el material para su repartición y posterior montaje entre los diferentes grupos del club.

Siguiendo el orden estipulado en el guion y del Storyboard del proyecto se organiza por carpetas el material de video grabado. Separando los clips de video según la escena que pertenezcan. Esto para facilitar el proceso de montaje. Posteriormente se asigna cada escena a un grupo para que se encargue de editarlo.

**Montaje****Duración: 130 Min****Recursos: Material audiovisual de cada grupo, copias del guion, storyboard**

El propósito de la actividad es repasar las herramientas de edición y ahondar en el uso de estas para terminar de editar el proyecto final del curso



Cada grupo edita la o las escenas asignadas teniendo en cuenta el guion y las recomendaciones de los facilitadores. En caso de necesitarlo se puede programar una sesión extra para terminar de editar con la asesoría de los facilitadores.